



**You have downloaded a document from
RE-BUS
repository of the University of Silesia in Katowice**

Title: Wirtualność urzeczywistniona : "Sword Art Online" Rekiego Kawahary

Author: Oskar Kalarus

Citation style: Kalarus Oskar. (2014). Wirtualność urzeczywistniona : "Sword Art Online" Rekiego Kawahary. W: E. Bartos, D. K. Chwolik, P. Majerski, K. Niesporek (red.), "Literatura popularna. T. 2, Fantastyczne kreacje światów" (S. 423-436). Katowice : Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.



Uznanie autorstwa - Użycie niekomercyjne - Bez utworów zależnych Polska - Licencja ta zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nie tworzenia utworów zależnych).



UNIwersYTET ŚLĄSKI
W KATOWICACH



Biblioteka
Uniwersytetu Śląskiego



Ministerstwo Nauki
i Szkolnictwa Wyższego

OSKAR KALARUS
Uniwersytet Śląski w Katowicach

Wirtualność urzeczywistniona *Sword Art Online* Rekiego Kawahary

Powieść japońskiego pisarza, Rekiego Kawahary, zatytułowana *Sword Art Online 1: Aincrad*, jest typowym przykładem popularnego w Japonii gatunku *light novel*. Gdybyśmy chcieli, bez zbytniego zagłębiania się w wymogi formalne, określić gatunek utworu, posługując się terminologią przyjętą w Polsce, najodpowiedniejsze byłoby nazwanie *Sword Art Online* powieścią dla młodzieży.

Pierwszy tom powieści Kawahary został opublikowany w Japonii w 2009 roku. Potem wydawano uzupełnienia i kontynuacje losów bohaterów. Tom pierwszy był jednak początkowo planowany (i wydany) jako zamknięta całość, kontynuacje rozgrywają się już w odmiennych realiach i dotyczą innych problemów. Z tego powodu w niniejszym artykule opieram się jedynie na części pierwszej. Powieść do tej pory nie została przetłumaczona ani wydana poza granicami Japonii¹, a większość zagranicznych odbiorców zna ją przede wszystkim z ekranizacji z 2012 roku. W związku z tym warto pokrótce streścić główną nić fabularną.

Powieść opowiada o grze tytułowej *Sword Art Online* (SAO), która jest klasycznym przykładem gatunku MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*), czyli komputerowych gier RPG, w które grają jednocześnie tysiące użytkowników z całego świata. Świat gry w całości mieści się w miejscu zwanym Aincrad. Bohaterowie mówią o nim jako o zamku, jednak właściwiej byłoby opisać to miejsce jako wyspę. Ta gigantyczna konstrukcja składa się dokładnie ze stu pięter, wypełnionych lasami, jeziorami, miastami i sterowanymi przez sztucz-

¹ Już po złożeniu niniejszego artykułu do druku i recenzji publikacji książka ukazała się w Polsce nakładem wydawnictwa Kotori: R. KAWAHARA: *Sword Art Online. Aincrad*. Tłum. A. PIECHOWIAK (2014).

ną inteligencję potworami. Gracze zaczynają przygodę na najniższym poziomie, a gdy pokonają najpotężniejszego przeciwnika, mogą przejść poziom wyżej. Głównym celem gry – poza samym odgrywaniem wykreowanej przez siebie postaci – jest przemierzenie wszystkich stu pięter.

Gra ma jednak pewną unikatową cechę, odróżniającą ją od produkcji, które dostępne są masowemu odbiorcy dzisiaj – wykreowaną postacią steruje się za pomocą tzw. Nerve Gear (jap. ナーヴギア), czyli zakładanego na głowę hełmu, który odbiera komendy bezpośrednio z mózgu gracza oraz jednocześnie wysyła impulsy symulujące bodźce, czytane przez wszystkie pięć zmysłów. Dzięki temu gracze podczas sesji mają poczucie całkowitej immersji w świecie gry.

Jeżeli przypomnimy sobie, jak rzeczywistość wirtualna jest definiowana na przykład przez Michaela Heima, który zwraca uwagę przede wszystkim na odnoszone przez użytkownika wrażenie przebywania w innym miejscu niż znajduje się jego ciało², przyjdzie nam uznać świat Aincrad za rzeczywistość wirtualną niemal idealną, ponieważ uczestnictwo w niej może odbywać się za pośrednictwem wszystkich zmysłów dostępnych człowiekowi. W rezultacie sposób istnienia gracza w SAO jest – w porównaniu ze współczesnymi produkcjami MMORPG – znacznie trudniejszy do odróżnienia od przebywania w świecie prymarnym. Celowo unikam użycia tutaj określenia „świat realny”, ponieważ nierealność przestrzeni wirtualnej, zwłaszcza przy tak zaawansowanej stymulacji zmysłów użytkowników, jest sprawą dyskusyjną. Warto zauważyć, że i przywołany Heim, używający określenia „świat prymarny”, żeby oddać jego specyficzny charakter, pisał czasem o świecie „realnie rzeczywistym” znajdującym się w opozycji do „wirtualnie rzeczywistego”.

Aby w pełni uzmysłowić sobie istotność dokonanego przez SAO rozszerzenia wrażeń użytkowników, warto przypomnieć, że Tadeusz Miczka, pisząc o jednym z przesunięć, które mają największy wpływ na kształtowanie tożsamości człowieka w dobie nowych mediów, mówi o

zastępowaniu percepcji, opierającej się na poczuciu dystansu do percypowanej przestrzeni, inkluzją obrazową, czyli możliwością przebywania człowieka w stworzonym przez siebie i maszynę świecie audiowizualnym³.

² M. HEIM: *The Metaphysics of Virtual Reality*. New York 1993, s. 147–157.

³ T. MICZKA: *Tożsamość człowieka w rzeczywistości wirtualnej*. W: *Człowiek między rzeczywistością realną a wirtualną*. Red. A. WÓJTOWICZ. Poznań 2006, s. 39.

Dalej dodaje:

Moim zdaniem tego wrażenia doświadczać mogą tylko ludzie zanurzeni w rzeczywistości wirtualnej. O charakterze przesunięcia decyduje bowiem przede wszystkim „głębokość” zanurzenia. Jak twierdzą znawcy cyberprzestrzeni, można w niej znieść prawo grawitacji, nie muszą w niej obowiązywać prawa geometrii euklidesowej i oddziałuje ona skutecznie na ludzkie zmysły (w niewielkim stopniu dotyczy to węchu, prawie wcale nie dostarcza wrażeń smakowych)⁴.

W momencie, w którym SAO zaczyna stymulować także dotyk, węch i wrażenia smakowe, znacznej intensyfikacji ulega głębokość opisanego przez badacza zanurzenia.

W języku graczy i teoretyków gier takie zanurzenie jest zazwyczaj opisywane terminem „immersja” – to właśnie ona stanowi istotę wirtualnej rzeczywistości, jej najważniejszą i najbardziej rewolucyjną cechę. Jak pisze Robert Jabłoński:

Budowniczo wirtualnych zestawów dążą do pokrycia wszystkich receptorów zmysłowych urządzeniami stymulującymi i poddanie ich stymulacjom elektromechanicznym. Działać one mają w sposób nieodróżnialny od działania bodźców świata rzeczywistego, przy czym ważne jest jednoczesne całkowite odcięcie podczas tego procesu od świata zewnętrznego⁵.

W przypadku SAO udało się spełnić te wymagania niemal zupełnie, ponieważ bodźce są odbierane i przesyłane bezpośrednio do mózgu, a reszta ciała pozostaje w tym czasie sparaliżowana. Prowadzi to do zaniknięcia konieczności pośrednictwa, które we współczesnych grach musi odbywać się przez dłonie gracza.

Jeżeli jednak pominiemy ten niezwykle poziom immersji, SAO – w swoich pierwotnych założeniach – nie różniłaby się niemal niczym od najbardziej klasycznych współczesnych przedstawicieli gatunku MMORPG. Dodatkową komplikację wprowadza dopiero, bezprawnie i zupełnie niespodziewanie, sam autor gry i główny projektant urządzenia Nerve Gear, Kayaba Akihiko. Aincrad nie jest dla niego zwykłym miejscem w świecie gry, ponieważ – jak sam mówi pod koniec powieści – myśl o latającym zamku prześladowała go od najmłodszych lat:

⁴ Ibidem.

⁵ R. JABŁOŃSKI: *Wirtualna Rzeczywistość – kreacja cyfrowych obrazów*. W: *Kultura i sztuka u progu XXI wieku*. Red. S. KRZEMIEŃ-OJAK. Białystok 1997, s. 35.

Czyż nie wszyscy mamy jakieś marzenia, gdy jesteśmy dziećmi? Nie pamiętam już, ile miałem lat, gdy zaczęło mnie prześladować wyobrażenie stalowego zamku unoszącego się na niebie. Ta wizja ani trochę nie zanikała, niezależnie od tego, ile mijało czasu⁶.

W związku z tym Akihiko nie chciał poprzestać na stworzeniu zwykłej gry, ale starał się uczynić swój wymarzony świat jak najbardziej prawdziwym. Być może to wyjaśnia, dlaczego zdecydował się na tworzenie akurat takiego gatunku gier. Powszechna jest opinia, którą – sięgnę tu do nowszych publikacji – wyraża na przykład Błażej Augustynek (powołując się zresztą na Lva Manovicha), który twierdzi, że użytkownicy gier MMO grają akurat w nie, ponieważ potrzebują przede wszystkim kontaktu z drugim człowiekiem⁷. Przy takiej interpretacji zjawiska zapomina się jednak o jego drugiej stronie – nie tylko wirtualna przestrzeń jest potrzebna jako miejsce interakcji między graczami, ale też żywi gracze są potrzebni, aby możliwe było jak największe uprawdopodobnienie wirtualnej przestrzeni. Mimo że teraz mówimy często o wirtualnej rozgrywce również w odniesieniu do gier dla pojedynczego gracza, nie można zapominać, że komunikacja między użytkownikami jest często wskazywana jako jeden z najważniejszych elementów wirtualności. Judson Rosebush – przypomnijmy – twierdził, że współuczestnictwo różnych graczy w wirtualnej rzeczywistości jest jednym z czterech filarów niezbędnych do jej zaistnienia⁸.

Warto przyrzeć się bliżej zabiegom dokonany przez Akihiko. Po pierwsze, już na samym początku rozgrywki gracze dowiadują się, że z ich interfejsów został usunięty przycisk wylogowywania się, więc nie mogą wydostać się z gry. Jeżeli ktoś spróbuje ściągnąć im z głowy Nerve Gear lub odłączyć ich od sieci, ich mózgi zostaną spalone, a śmierć gracza w wirtualnym świecie będzie skutkowałą tym samym w świecie prymarnym.

Drugim krokiem, który wykonuje Akihiko, jest trwałe przywiązanie awatarów do ich właścicieli. Użytkownikom zostaje odebrana możliwość dowolnego kształtowania swojej wirtualnej postaci, a przecież przyoblekanie ciała odmiennego od prymarnego uchodzi często za rzecz całkowicie naturalną dla cyberprzestrzeni. Na przykład Jabłoński pisze o zjawisku następująco:

⁶ R. KAWAHARA: *Sōdo Āto Onrain 1: Ainkuraddo*. [jap. ソードアート・オンライン1アインクラッド]. [s.l.] 2009, s. 336.

⁷ B. AUGUSTYNEK: *Potencjał narracyjny gier wideo*. W: *Olbrzym w cieniu*. Red. A. PITRUS. Kraków 2012, s. 3.

⁸ J. ROSEBUSH: *A właściwie czym jest rzeczywistość wirtualna?* „Brulion” 1994, s. 165–168.

Transformacja taka nie wymaga wielu zabiegów i nic nie stoi na przeszkodzie, aby tego rodzaju zmiany następowały po sobie nieustannie, dając możliwość płynnej przemiany⁹.

Jest to niezwykle ważne w kontekście formowania się postnowoczesnej tożsamości. Z kolei Sherry Turkle w swojej publikacji *Life on the Screen* stwierdzała, że dzięki Internetowi dostaliśmy laboratorium, w którym możemy eksperymentować z rekonstruowaniem naszych jaźni, co jest cechą charakterystyczną ludzi żyjących w postmodernizmie.

W tej wirtualnej rzeczywistości dokonujemy samomodelowania i samokreowania¹⁰.

To natomiast prowadzi prosto do kreowania płynnych tożsamości, bez określonego centrum:

Z naszymi relacjami rozciągniętych przez cały świat i naszą wiedzą o innych kulturach relatywizującą nasze postawy i odrywającą nas od norm żyjemy w stanie ciągłej konstrukcji i rekonstrukcji; to jest świat, w którym wszystko może być poddane negocjacji. [...] Centrum zniknęło¹¹.

Jednym z najciekawszych fragmentów w *Sword Art Online* jest scena rozpoznania, gdy wszystkie awatary zostają zgromadzone na jednym placu i poinformowane o swoim uwięzieniu w Aincrad. Otrzymują wtedy lusterka, mające służyć tylko do jednorazowego przejrzenia się – w tym momencie bohaterowie zdają sobie sprawę, że awatary, które dla siebie wykreowali, wyglądają już zupełnie inaczej – otrzymały prawdziwe wyglądy samych graczy. Można zauważyć dwie reakcje bohaterów na własne odbicie. Dla jednych będzie to, paradoksalnie, dowód na to, że ich ciała są pokawałkowane: widzą siebie po stronie wirtualnej, ale jednocześnie mają świadomość, że prawdziwe ciała zostały po drugiej stronie. Wywołuje to poczucie zagubienia, niepewności i desperacką chęć powrotu, która skutkuje falą samobójstw w świecie Aincrad, bo

⁹ R. JABŁOŃSKI: *Wirtualna Rzeczywistość...*, s. 36.

¹⁰ S. TURKLE: *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*. New York 1997, s. 180. Tłumaczenia z *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet* przytaczam za: G. KUBIŃSKI: *Narodziny podmiotu wirtualnego. Narracja. Dyskurs. Deixis*. Kraków 2008, s. 147–148.

¹¹ S. TURKLE: *Life on the Screen...*, s. 257, cyt. za: G. KUBIŃSKI: *Narodziny podmiotu wirtualnego...*, s. 148.

poza ludźmi, którzy po prostu nie wytrzymywali psychicznie zaistniałej sytuacji, byli też tacy, którzy w ogóle nie chcieli jej zaakceptować i wierzyli, że samobójstwo jest najszybszą drogą powrotu do świata prymarnego¹². W ciągu pierwszego miesiąca zginęło dwa tysiące osób¹³, czyli więcej niż przez pozostałe dwadzieścia trzy miesiące istnienia świata. Dla innych, wprost przeciwnie, rozpoznanie w lustrze samego siebie będzie czymś na wzór wirtualnego przeżycia fazy lustra – da im świadomość, że jednak tworzą ujednoliconą całość – nie są już sztucznie wykreowanymi awatarami, sterowanymi przez „prawdziwe ciała”, i zaczynają odbierać siebie jako ciała totalne. Pracowanie nad awatarem przestaje być ulepszaniem czegoś nierzeczywistego, zamiast tego staje się pracą nad samym sobą.

W lustrze zobaczyłem... Swój prawdziwy wygląd, ten z realnego świata, przed którym nigdy nie przestawałem uciekać¹⁴

– powie główny bohater, wspominając chwilę, gdy spojrział w lustro. W tym wypadku jednak rodzi się pytanie: jak w takiej sytuacji zostaną potraktowane ciała prymarne? Okazuje się, że gracze nie chcą w ogóle o nich mówić i robią, co tylko mogą, żeby unikać tego tematu w rozmowach. Mimo że zdarza im się na ten temat rozmyślać, próba omówienia go powoduje wyraźne skrępowanie¹⁵. Niedoskonałe ciała biologiczne, które leżą akurat w szpitalu, są karmione za pośrednictwem zaawansowanej aparatury medycznej – ciała, które się pocą i, aby poprawnie funkcjonować (w przeciwieństwie do wirtualnych), muszą wydalać, same stają się obiektami abiektalnymi – w pewien sposób koniecznymi do życia, ale jednocześnie budzącymi niechęć i całkowicie wypchniętymi z codziennych rozmów¹⁶.

Tym samym Kayaba Akihiko dokonuje destrukcji dwóch najważniejszych filarów wirtualności świata Aincrad. Po takim podkopaniu fundamentów nierzeczywistości, jak można się domyślać, widać wyraźne zmiany w stosunku graczy do samej rozgrywki. Główny bohater powie w końcu:

To jest realne. Ten świat jest całkowicie realny. Tutaj nie ma ani jednego złudzenia czy oszustwa¹⁷.

¹² R. KAWAHARA: *Sōdo Āto...*, s. 73.

¹³ Ibidem, s. 67.

¹⁴ Ibidem, s. 55–56.

¹⁵ Ibidem, s. 286–287.

¹⁶ Ibidem.

¹⁷ Ibidem, s. 13.

Grzegorz Kubiński, pisząc o podmiotach deiktycznych, zwraca uwagę na możliwość przechodzenia podmiotów, na skutek korzystania z rzeczywistości wirtualnej, z wersji „realnej” do cyfrowej:

Podmiot coraz częściej zaczyna [...] tracić ciało, staje się niematerialny, wirtualny i cyfrowy. Ten „pęd ku wirtualności” sprawia, że podmiot staje się znakiem skanowanym przez komputer, przesyłanym przez Sieć, istniejącym na ekranie monitora. Zanik tej granicy zakończy proces przenikania podmiotu do cyfrowego świata, odcieleśnia go i stworzy możliwości niczym nieskrępowanej dyspersji tożsamości¹⁸.

Reprezentowany przez bohaterów powieści sposób bycia w wirtualnym świecie mógłby posłużyć jako ilustracja finalnego stadium przechodzenia podmiotu do bytu cyfrowego, z tą jednak uwagą, że – w przeciwieństwie do sytuacji opisanej w przytoczonym cytacie – w powieści mamy do czynienia nie tylko z zanikiem samej granicy między rzeczywistościami, lecz także z nieustannie postępującym zanikiem całej rzeczywistości prymarnej, ze stopniowym zepchnięciem jej do sfery tabu lub nawet z próbami całkowitego podważenia jej istnienia, o czym świadczą fragmenty, w których bohaterowie zastanawiają się, czy świat prymarny w ogóle istniał, czy pamiętają go tylko ze snów.

Skoło gracze coraz bardziej żyją swoimi życiami wirtualnymi, pozostaje pytanie, jaką rolę w ich życiu codziennym odgrywają ciała, które zostały w świecie prymarnym. W momencie, gdy awatary zaczynają pełnić role realnie spotykających się ciał, jakakolwiek komunikacja w świecie prymarnym nie jest już potrzebna do podtrzymania wirtualnej wspólnoty. Dotychczasowe przeżycia i doświadczenia ciała prymarnego mogą zostać uznane za zupełnie nieważne, dzięki czemu tożsamości bohaterów tracą możliwość ciągłej transformacji, ale jednocześnie nic nie zmusza ich do powrotu do swoich osobowości prymarnych. Tracą możliwość nieustannych zmian, ale zyskują szansę pojedynczego przeformatowania i określenia się na nowo.

Warto jeszcze raz przywołać słowa Miczki:

Biorąc pod uwagę różnorodność koncepcji tożsamości, rozmaite ich uwarunkowania i ewolucje oraz ich historyczną zmienność, można przyjąć za Douglasem Kellnerem, że w dziejach ludzkości istniały trzy podstawowe wzorce tożsamości: pierwszy określał

¹⁸ G. KUBIŃSKI: *Narodziny podmiotu wirtualnego...*, s. 160.

tożsamość charakterystyczną dla zbiorowości przednowoczesnych, w których role kulturowe oraz systemy aksjologiczne wskazywały miejsce każdego człowieka w życiu społecznym; drugi wzorzec odnosił się do tożsamości właściwej społeczeństwom nowoczesnym, w których trwałość ról i aksjologii została już naruszona, co oczywiście pozwalało jednostkom na większą mobilność w życiu społecznym oraz uświadomienie sobie swojej wielostronności, potencjalnych możliwości i pewnej nieokreśloności; trzeci wzorzec odnosi się do tzw. tożsamości ponowoczesnej, która jest bardzo niestabilna i nadzwyczaj krucha¹⁹.

Tyle tylko, że jeżeli gracze w SAO zaakceptowali swoje istnienie w wirtualnym świecie, a świat prymarny stał się tabu, wyraźnemu przesunięciu ulega sposób istnienia ich tożsamości. W świecie Aincrad nie ma przecież multimediów, właściwie nie istnieją tam jakiegokolwiek maszyny, a wszelka komunikacja odbywa się bezpośrednio między awatarami, w związku z czym nie można już mówić o nieustannej transformacji tożsamości i działaniu według wzorców postnowoczesnych.

Tym samym, mimo że prawdziwe jest zdanie badacza:

Nie ulega wątpliwości, że we współczesnych społeczeństwach, które żyją na pograniczu epok – na ogół uważa się, że jest to pogranicze nowoczesności i ponowoczesności – coraz mniejszą rolę odgrywają tradycyjnie normatywne typy tożsamości, a większość z nich, np. typ patrioty, wojownika, romantyka, biurokraty, gentlemana, pozytywisty czy robotnika, stanowi już tylko podręcznikowo-historyczne konstrukcje²⁰,

traci ono znaczenie w świecie SAO, gdzie normatywne typy osobowości nie są już tylko „podręcznikowo-historycznymi konstrukcjami”, ale stają się rolami, w które tożsamości mogą zostać realnie wtłoczone, na przykład poprzez punkty umiejętności czy klasy postaci.

Przestrzeń przestaje być „tylko” światem wirtualnym, w który gracze zagłębiają się na kilka godzin dziennie – staje się za to jedynym środowiskiem ich życia. Wyspa Aincrad zostaje przekształcona w obiekt coraz intensywniej opanowywany, gdy gracze starają się zadomowić w nowej dla siebie rzeczywistości. Tym samym możemy zaryzykować stwierdzenie, że przygoda bohaterów w SAO przekształca się we

¹⁹ T. MICZKA: *Tożsamość człowieka...*, s. 30.

²⁰ Ibidem, s. 31.

współczesną, wirtualną wersję robinsonady – użytkownicy napędzani chęcią przeżycia przygody na skutek niemożliwego do przewidzenia nieszczęścia zostają uwięzieni w obcym sobie świecie, który stopniowo zaczynają poznawać i sobie podporządkowywać. Wraz z upływającym czasem odkrywają, że w świecie gry można na przykład tworzyć (z zupełnie odmiennych składników) potrawy całkiem zbliżone do znanych ze świata prymarnego, a także zawiązywać mniejsze grupy i budować całe społeczności, bazujące na kulturze, którą gracze znali przed wejściem w świat gry. Tym samym dzika i nieprzyjazna cyfrowa wyspa jest piętro po piętrze opanowywana przez cywilizacje.

Świat wirtualny staje się perfekcyjną symulacją rzeczywistości – symulacją, ponieważ przestrzeń udaje bycie czymś, czym nie jest, udaje, że w ogóle istnieje, stopniowo coraz bardziej odbierając znaczenie światu prymarnemu. Jest jednak także dysymulacją, gdy świat gry udaje, że nie jest realny, ostentacyjnie pokazując swoją sztuczność – na przykład gdy uderzy się w ścianę domu, wyświetla się napis „obiekt niezniszczalny”, a wszelkie przedmioty nosi się w ekwipunku, przywoływanym poprzez wykonanie ręką gestu.

Z czasem to sprzężenie między realnym a wirtualnym zaczyna rodzić kolejne pytania. Zastanawiać zaczynają nawet byty sterowane przez sztuczną inteligencję, bo skoro potwór potrafi się nauczyć reagować na zachowanie gracza, a po śmierci zostanie wygenerowany nowy, taki sam, ale z wyzerowaną pamięcią, czy oznacza to, że jest to ten sam byt, czy że poprzedni potwór umarł naprawdę?²¹

Czy wykreowany w grze świat jest przez to gorszy od prymarnego? Wprost przeciwnie: symulacja pokazuje, że jest nieporównywalnie lepszy – nie istnieje brud, pot, odchody, krew, postacie nie odczuwają bólu²². Nawet śmierć ulega wyraźnej estetyzacji – niezależnie od tego, czy umiera gracz, czy potwór, ciało po prostu rozpryskuje się w niezliczoną ilość malutkich poligonów²³, czemu towarzyszy dźwięk tłuczonego szkła; po ciele nie ma żadnych pozostałości²⁴. Podobnie pozbawione wszystkiego, co nieestetyczne i odstręczające, zostają wszystkie inne czynności, takie jak polowanie, łowienie ryb czy przygotowywanie posiłków – żeby coś „ugotować”, wystarczy mieć wysoki poziom umiejętności i potrzebne składniki, sam proces przyrządzania jest wykonywany przez system, nie pozostają więc żadne odpadki. Ponadto, każdy może spełnić się, zgodnie z własnymi marzeniami (wystarczy

²¹ R. KAWAHARA: *Sōdo Āto...*, s. 13.

²² Ibidem, s. 223.

²³ W oryginale: ポリゴン, co stanowi odpowiednik angielskiego *polygon*, czyli „wielokątów” stosowanych w grafice komputerowej.

²⁴ R. KAWAHARA: *Sōdo Āto...*, s. 15.

zainwestować punkty w daną umiejętność), każdy może żyć takim życiem, jakiego mu brakowało w świecie prymarnym.

Interesującą postać w powieści stanowi pewien mężczyzna, o którym wiadomo, że jest już zdecydowanie posunięty w latach, a w świecie Aincrad znalazł się tylko dlatego, że jego praca polegała na dbaniu o jakość serwerów; postanowił zalogować się do gry, żeby sprawdzić, czy wszystko działa. Mężczyzna ten nawet nie myśli o ukończeniu gry, jedynym jego celem jest znajdowanie jak najlepszych akwenów i całonocne przesiadywanie przy nich z wędką²⁵. Jak sam przyznaje, już dawno przestał w ogóle myśleć o opuszczeniu świata SAO²⁶. Bohater ten jest jednym z najlepszych przykładów ludzi, którzy pogodzili się z nowym środowiskiem życia i nauczyli się czerpać przyjemność z możliwości robienia rzeczy, na które nie mieli dość czasu w świecie prymarnym. Aincrad okazuje więc swoją wyższość nad światem, w którym jednostka złapana w tryby ciągłej pracy i powiązania społeczne nie znajduje czasu na odpoczynek i realizowanie własnych planów.

Każde piętro Aincrad stanowi krainę utrzymaną w odmiennym stylu – jedno z nich jest na przykład wzorowane na starożytnym Rzymie. Warto zwrócić uwagę, jak ów Rzym wygląda – jego centralnym obiektem jest gigantyczne Koloseum, w którym w połowie powieści bohaterowie staczają jeden z najważniejszych dla fabuły pojedynków. Świat przedstawiony w grze nie tylko stara się dorównać prymarnemu, lecz także go prześcignąć. Skoro w Koloseum można urządzić walkę i jeszcze sprzedać olbrzymią liczbę biletów na to widowisko, Aincrad ponownie okazuje się lepszy niż świat prymarny. Kraina może udawać na przykład Cesarstwo Rzymskie, ale jednocześnie jest lepsza, bo wciąż żywa – jeżeli gracz zechce, może wykupić na danym piętrze domek i, podczas gdy inni będą oczyszczali wyższe poziomy, żyć, udając starożytnego Rzymianina. Nawet twarze awatarów, mimo że wzorowane na prawdziwych, zdają się w jakiś sposób lepsze, doskonalsze:

Ta twarz na pewno nie jest człowieka. Te lśniące włosy i gładka skóra są zbyt piękne, by należeć do żywej istoty. Ale dla mnie wtedy już w ogóle nie wyglądały jak zrobione z poligonów. [...] Czy ja naprawdę chciałem wrócić... Do tamtego świata...?²⁷

Aincrad jest symulakrum o tyle udanym, że dla graczy okazuje się z czasem nawet bardziej prawdziwy i rzeczywisty niż świat prymarny,

²⁵ Ibidem, s. 255.

²⁶ Ibidem, s. 276.

²⁷ Ibidem, s. 104–105.

który to wraz z mijającym czasem staje się co najwyżej wspomnieniem. Może o tym świadczyć fragment, w którym jedna z bohaterek mówi:

Niedawno miałam sen. Śnił mi się pierwszy świat...²⁸ [...] W tym dziwnym śnie myślałam, że wejście do Aincrad i spotkanie Ciebie było tylko snem, wystraszyłam się tego. To ulga, że to nie był sen²⁹.

Nie jest to zresztą przypadek odosobniony, bo w powieści częściej pojawiają się fragmenty informujące, że bohaterowie nocami śnią o „drugiej stronie”, czyli świecie prymarnym³⁰. Niektórzy zaczynają nawet wątpić, czy świat prymarny w ogóle istniał. W Aincrad zostało uwieczionych osiem tysięcy graczy, w ciągu dwóch lat zginęło prawie dwa tysiące, a o przejściu gry i uwolnieniu się w ostatnim etapie istnienia SAO myśli już tylko niewielka część grających³¹. Także bohaterowie, którzy rozwijali swojego awatara specjalnie z myślą o najszybszym ukończeniu gry, miewają często wątpliwości, czy na pewno właśnie tego chcą. W pewnym momencie nawet główny bohater powie, że sam nie jest pewien, czy w ogóle myślał poważnie o ukończeniu gry³².

Jednym z najważniejszych momentów w całej powieści jest scena, w której Kirito leżąc, obserwuje niebo. Na poczynione bohaterowi wyrzuty, że powinien teraz oczyszczać labirynty z potworów, odpowiada on:

Mamy dzisiaj najlepszą porę roku w Aincrad. Przy tak ładnej pogodzie przemierzanie labiryntów byłoby dzisiaj prawdziwym marnotrawstwem³³.

Okazuje się, że w wirtualnym świecie SAO można żyć i cieszyć się chwilą, nawet jeżeli odracza się przez to moment wyswobodzenia.

Smutek przeszywał mi serce za każdym razem, gdy znikało kolejne piętro zamku, który mieścił w sobie dwa lata moich wspomnień

– powie bohater, patrząc na rozpadający się Aincrad. Później doda:

²⁸ Jap. 元の世界, czyli świat początkowy, prymarny. Warto zwrócić uwagę, że bohaterka też nie nazywa go światem „realnym” lub „rzeczywistym”.

²⁹ R. KAWAHARA: *Sōdo Āto...*, s. 244–245.

³⁰ Ibidem, s. 276.

³¹ Ibidem, s. 304.

³² Ibidem, s. 235.

³³ Ibidem, s. 277.

Tak naprawdę nie byłem szczęśliwy. Odczuwałem jedynie stratę³⁴.

Kawahara zdaje się mówić, że rzeczywiste istnienie danego przedmiotu jest nieważne. Zresztą to całkowicie zgodne z prawami symulacji, bo – jak pisze Baudrillard – to, czy ktoś ma „realne” objawy, czy tylko je symuluje, nie ma znaczenia, bo efekt jest ten sam.

Symulacja [...] podważa różnicę pomiędzy tym, co „prawdziwe”, i tym, co „fałszywe”; tym, co „rzeczywiste”, i tym, co „wyobrażone”³⁵.

W tym przypadku najważniejsze są odczuwane emocje i wyniesione z gry wspomnienia, których „realność” w niczym nie będzie ustępowała emocjom i wspomnieniom wyniesionym ze świata prymarnego, ponieważ – na co zwrócił uwagę między innymi Miczka w artykule *Czysta iluzja i testowanie realności: dwie rzeczywistości wirtualne – dwa uczestnictwa* – nawet sama teleobecność, bez fizycznego istnienia przestrzeni, wywołująca „niektóre naturalne procesy fizjologiczne i mentalne”, w zupełności wystarczy, żeby człowiek całkiem realnie znalazł się w zupełnie dla siebie nowych sytuacjach³⁶. Najlepszą rzeczą, jaką mogą zrobić bohaterowie – zdaje się mówić Kawahara – to pamiętać o wirtualnym charakterze świata, ale jednocześnie zaakceptować zaistniałą sytuację i spróbować żyć jak najpełniej w świecie Aincrad. W jednym z najbardziej przełomowych momentów w powieści bohaterka wyraża wprost swoje myśli, które zdają się najlepszym podsumowaniem przekazywanych w SAO poglądów na sposób istnienia człowieka w wirtualnej przestrzeni:

Może i wszystko, co widzimy w tym świecie, to tylko sztuczne obiekty wytworzone z danych, ale my sami, nasze emocje są rzeczywiste. Zdobyte tutaj doświadczenia i osiągnięcia są prawdziwe³⁷.

³⁴ Ibidem, s. 345.

³⁵ J. BAUDRILLARD: *Precesja symulakrów*. W: IDEM: *Symulakry i symulacja*. Tłum. S. KRÓLAK. Warszawa 2005, s. 8.

³⁶ T. MICZKA: *Czysta iluzja i testowanie realności: dwie rzeczywistości wirtualne – dwa uczestnictwa*. W: *Człowiek a światy wirtualne*. Red. A. KIEPAS, M. SUŁKOWSKA, M. WOŁEK. Katowice 2009, s. 24.

³⁷ R. KAWAHARA: *Sōdo Āto...*, s. 278–279.

Oskar Kalarus

**Virtuality Actualized:
Sword Art Online by Reiki Kawahara**

S u m m a r y

The novel *Sword Art Online: Aincrad* by Reiki Kawahara tells the story of people trapped within a virtual reality. The head designer of the game, in which the characters are imprisoned, binds the players to their avatars permanently. As a result of such a connection, the death of an avatar in the virtual world results in the death of the player's body in the actual world.

In the novel, Kawahara offers a vision of what human behaviors and their mutual relations in the context of such an extreme situation could be like. The transition of their entire lives into the virtual space becomes a problem that the players find impossible to overcome, as a result of which their identities lose integrity and become split: bodies left in the primary world come to be gradually perceived as abject and soon turn into a taboo subject, ousted from everyday conversations.

The main thesis in Kawahara's novel that the degree of "reality" of virtual worlds is insubstantial, since memories gained, relations created, and feelings felt – are as real as those experienced in the actual world.

Oskar Kalarus

**Die verwirklichte Virtualität
Sword Art Online von Reki Kawahara**

Z u s a m m e n f a s s u n g

Der Roman Reki Kawaharas *Sword Art Online: Aincrad* handelt von den innerhalb der virtuellen Wirklichkeit gefangenen Menschen. Der Hauptprojektant des Spiels, in dem sich die Helden befinden ordnet alle Spieler für immer zu Avataren und verursacht, dass der Tod in virtueller Welt auch den Tod des Körpers in realer Welt bedeutet.

Kawahara veranschaulicht, wie könnten das Benehmen der Menschen und deren Wechselbeziehungen in solcher Situation aussehen. Zerstört werden die Identitäten von den einzelnen Spielern, die ein gestörtes Verhältnis dazu haben, die Verlagerung ihres ganzen Lebens in die virtuelle Welt zu akzeptieren. Die in primärer Welt zurückgelassenen Körper werden als solche Objekte betrachtet, die in täglichen Gesprächen zum Tabuthema werden.

Die Hauptthese des Romans Kawaharas ist die Behauptung, dass der „Wirklichkeitsgrad“ von virtuellen Welten ohne Bedeutung sei, denn die Erinnerungen, angeknüpfte Bekanntschaften und Erlebnisse genauso wirklich seien als die, die in primärer Welt erlangt werden können.